

53 | avgust 2012

KLAN RUR

PLAY!

ZINE

BESPLATNI
MAGAZIN

COVER STORY

The Walking Dead



Inversion



Prototype 2



Spider-Man

Novi SOURCE Engine? | Windows 8 ačivmenti | DayZ postaje standalone igra | The Saints Row 4! | RAMBO!



BROJ 53 – AVGUST 2012.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, Dmtar Đ.
Aksentijević, Luka Komarović, Bogdan Diklić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU...

PLAY #53

UVODNIK	3
FLASH	5
REVIEWS	8

REVIEWS #53

PROTOTYPE 2.....	9
THE WALKING DEAD	12
INVERSION.....	16
THE AMAZING SPIDER-MAN	19
ORCS MUST DIE 2.....	22

Svako tuži svakoga



Znamo da to nisu nove vesti baš ali jeste li primetili koliko tužbe, sporovi i slično u IT industriji i tehnološkoj industriji generalno postaju sve tragikomičnije? Samo je dovoljno pogledati ovaj nesrećni spor Apple vs. Samsung i do kog najprljavijeg stadijuma su došle obe, velike, svetske kompanije. Ono, kao mala deca se ponašaju, toliko da redovno viđamo naslove širom interneta kako su same sudije tih sporova u fazonu „Aman ljudi, šta je sa vama, smirite se i rešite to nekako kao odrasli ljudi.“. Samim sudijama nije jasno koliko su beskrupulozne te kompanije i kako tu ne može biti dogovora, već bukvalno, u „ovom gradu ima mesta samo za jednog od nas“ mentalitet vlada vrhom IT industrije i nema dogovora, pojedi ili budi pojeden. Patentski sporovi su uhvatili takav zalet u poslednjih godinu do dve, da se tako neverovatne priče dešavaju, na zapadu pogotovo. Kompanija Mitel je početkom godine tužila Facebook za povredu prava na određene patente koji su oni držali. Onda je sada Facebook pre-savio tabak i tužio Mitel, isto oko povrede prava na te iste AOL patente, koje je Facebook pre nekoliko meseci kupio od Microsofta. Pa posle recite da sve to ne zvuči suludo.

Grabi se za svaki dolar, za sva-ki! A o patent trolovima da ne pričamo, male, fantomske firme i pojednici koji se pojavljuju i tuže ogromne korporacije za neke sulude patente i tvrdnje, a sve u nadi da tužba neće dospeti do suda i da će izvući neku sumu van suda od tih velikih kompanija kao vansudski sporazum. Strašno. Ne bih da zvuči ovo sve defetistički ali se dosta zabave i inovacija pa čak i umetnosti pretvorilo u puku zaradu. Pa ćete tako u raznim medijima viđati delove toga sve više i više.

Ako ste kreativan čovek, a nemate sredstva, obratićete se velikoj kompaniji, ona će vam možda dati pare ali ćete prodati koncept, prava ili dati bar deo kontrole marketingu i PR odseku te kompanije. Sasvim dovoljno

da vaša početna ideja, koliko god dobra bila, bude obezvređena i pretvorena u prosečnu splaćinu koja nit miriše, a sve češće smrdi. Recimo kao The Amazing Spider-Man igra u ovom broju, najprosečniji marketinški potez, skupljanje dodatnih para na osnovu i onako bezveznog filma. Nažalost, ti koncepti se ne zadržavaju samo na filmovima, već debelo su prešli i na video igre. Pogledajte samo današnje, ironično nazvane AAA naslove. Call of Duty, koliko god bila ispolirana igra, ne donosi trunku kreativnosti godinama već samo rada i štancovanja. I nažalost, kroz skorije igre sam Activision (Vivendi) izgleda samo tako i posluje – štancovanjem. EA nas zavarava ponekad pod velom kreativnosti, ali i tu se krije velika kapitalistička mašina. Bethesda Zenimax izgleda da nije ono što smo zamišljali i da je možda još uvek nevidljivo prepreden igrač u celoj zbrci.

Neke igre koje danas dobijaju ocene 90 i više ili 9 od 10, pre recimo desetak godina ne bi imale ni pola te ocene. To što smo se navikli na prosečnost, ne znači da moramo promeniti neke standarde koje držimo za pravi kvalitet. I tu se vraćamo na početak ovog uvodnika – strah od tužbi, same tužbe, sporovi, sitničarenje sa građanskim i manjinskim pravima i travestija istih, prepiranje ko je prvi i koje izmislio šta, brojna i brojna što novčana i kreativna ograničenja koja se ne slažu sa projekcijama marketinškog odseka, ostavlja veliki ožiljak na onom stvarno kreativnom delu industrije. Delu koji ne može da proda ili dovoljno razvije svoje ponekad originalne i interesantne naslove u dovoljnom broju za po ceni od 30 evra jer su zagušeni CoD XIX naslovima od 60 evra. Naravno izdavači uvek vrište da je za sve to kriva piraterija ali je to realno najmanji problem. Dosta su tu krivi i potrošači tj. igrači, koji sami i kupuju sve to i opet kukaju kako ništa ne valja i nema više izazova. Sumorno vrtenje u krug, ali da sad ne zalazimo previše u te globalni kapitalizam i sheeple priče. Ima naravno i dosta lepih naslova koji su uvek osveženje, kao što ćete i videti u ovom broju :D

Vršimo servisiranje i Flashovanje **Xbox360 i PS3**

Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo **PlayStation2 i Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Metal Gear Solid HD download

U skoro, a to se odnosi na 21. avgust, prošlogodišnja Metal Gear Solid HD kolekcija će biti dostupna i kao digitalni sadržaj tj. download za PSN i Xbox LIVE i za PS Vitu. Igre će biti dostupne kao kolekcija ili pojedinačno. Cene i dalje nema, a tačnji izlazak igara je sledeći:

21-i avgust:

- METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY – HD Edition (PS Vita)
- METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER – HD Edition (PS Vita)
- METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY – HD Edition (PS3)
- METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER – HD Edition (PS3)
- METAL GEAR SOLID – HD Collection – MGS2 + MGS3 (X360) – Games On Demand release

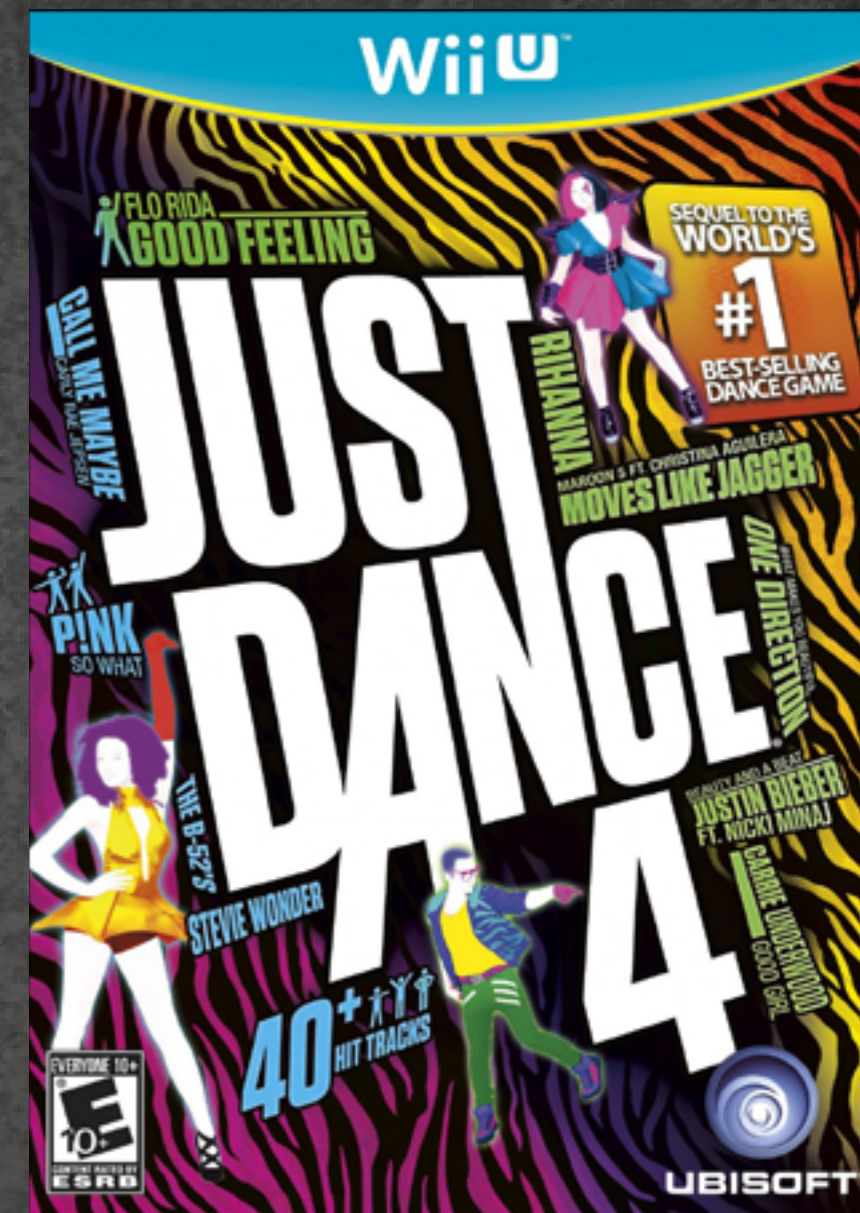
28-i avgust:

- METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER (PS3)
- METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER (X360) – Games on Demand Release
- METAL GEAR SOLID – HD Collection Bundle – MGS2+3+PW (PS3)



Wii U omoti

Na kanadskom Amazonu su procureli boxartovi tj. šablon kako će izgledati omoti za Wii U igre. Od zanimljivijih, tu su Avengers: Battle for Earth i Assassin's Creed III. A posle par dana, omoti su i potvrđeni od strane Nintenda.



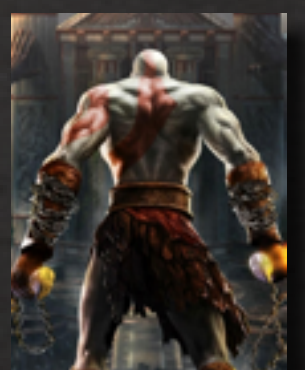
DayZ standalone

Din Hol, kreator prepopularnog DayZ moda za ARMA II je upravo izjavio da će DayZ postati puna igra, koju će on razvijati sa Bohemia Interactivom (izdavačima ARMA igara). Kako dalje navodi "igra će pratiti isti model razvoja kao Minecraft", dosta promena u sprezi sa korisnicima za male pare. Veoma interesantna i lepa vest, pogotovo što će igra biti standalone, bez mešanja ARMA II igre, koja realno nije bila podobna za bolji razvoj nekih segmenata igre. I da, svi koji sada imaju i koriste ovaj mod, će to moći i u buduće da koriste i igraju.



PS3 kolekcije

Krajem avgusta će se pojaviti Ratchet & Clank Collection, ali to nije bitno, tada će se takođe pojaviti God of War Collection sa sve tri glavne igre i dva PSP naslova, drugim rečima – sve God of War. E sad, tu će mu društvo praviti inFamous Collection, gde dobijate obe igre, dlcove, sve dodatke, ajteme, itd., kao i za GoW. Cena će biti 29.99\$ po kolekciji. Datum izlaska je 28. avgust 2012.



Saints Row 4

Džejson Rubin, predsednik THQ-a je izjavio da je otkazani DLC za Saints Row: The Third, Enter the Dominatrix 100% otkazan i da će u stvari postati Saints Row 4. Fora je što je generalno Saints Row: The Third bio već parodija, a otkazani DLC je bio totalno sumanut u najavi. Pa se sad pitamo da li će i Saints Row 4 da se zadrži na tom putu ili će ublažiti igru i smanjiti "čudne" elemente.



Oculus Rift + Doom 4

Pre nekog vremena, Džon Karmak iz id-a je svetu prvi put predstavio VR napravicu za totalnu imerziju u igru, VR naočare tj. u svojoj gruboj, prototip formi. Pa se onda pojavio kao Oculus Rift na kickstarteru i manje-više dostigao ciljanu cifru za 24h. Sada Karmak najavljuje da će predstojeći Doom 4 biti kompatibilan i koristiće Oculus Rift. Cena nije poznata niti datum izlaska ni jednog od ta dva, a navodno će Oculus Rift biti veoma pristupačan... mada sumnjamo ako se budu vodili logikom Googleovog Glass projekta gde je za sada projektovana cena naočara preko 1000€.



Otkazan inSANE

THQ je rešio da štedi pare i ulaže samo na sigurno koliko može, pa je projekat Insane, koji je Giljermo del Toro radio već dve godine sa THQ-om, otkazan finalno. Naravno, sva prava i sve je rešeno ok, koliko je to moguće, jer su sva prava vraćena Giljermu, prosto, nema se para u THQ za takve poduhvate trenutno. Što je ok, jer bolje da nešto finalno otkazu nego da se nađe u development hell-u.



ACIII PS3 ekskluziva?

Izgleda da će PlayStation 3 verzija Assassin's Creed-a III imati dodatnih 60 minuta "ekskluzivnog gejmplaja". Za sada nije poznato šta će to biti, niti je Ubisoft najavio išta u tom maniru. Ali boxart na Amazonu govori drugačije i samo za PS3 se vodio kao "Exclusive Edition". Što je malo jedno prema korisnicima ostale tri platforme (PC, Xbox 360 i Wii U), mada kontamo da će i tu biti nekih dodataka. Takođe, ACIII neće imati multiplejer betu, pa nemojte se nadati tome pred izlazak igre. Navodno kažu iz Ubisfota da "iako je beta fidbek veoma značajan, radije će to vreme iskoristiti za poliranje igre". Što u prevodu znači da će mp najverovatnije dosta ličiti na protekle dve igre uz par dodataka i neće biti revolucionarno poboljšan... i to je sasvim ok.



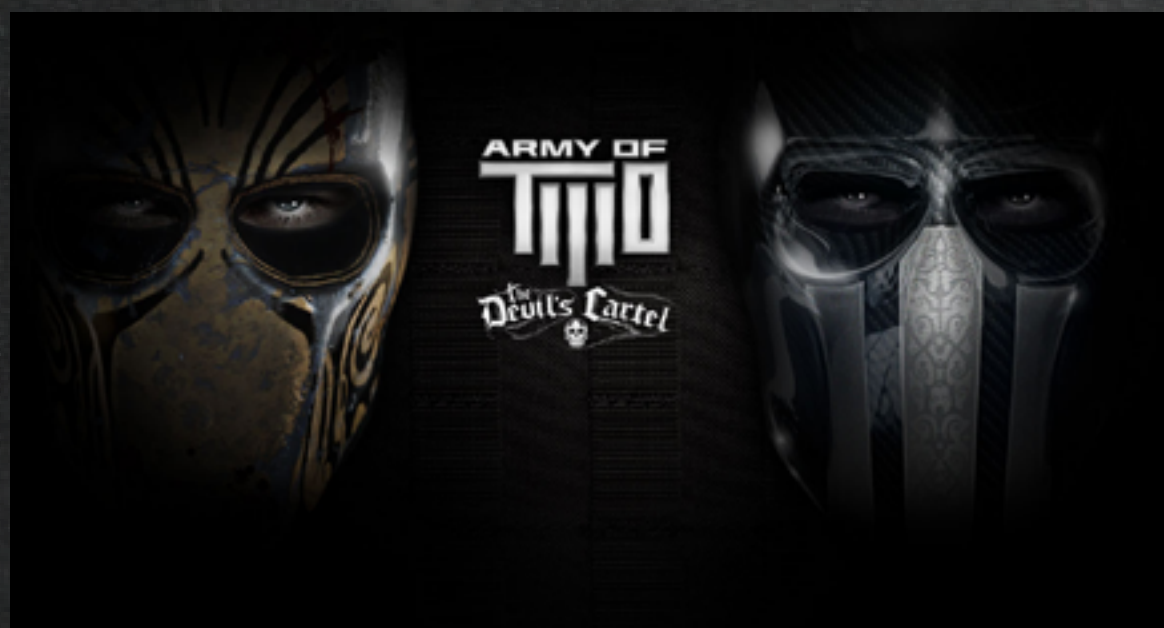
Source engine 2?

Omci i devojke sa sajta Valvetime.net su spazili nešto veoma interesantno u skriptama sveže objavljenog Source Filmmakera. Naime na dosta mesta se pominje Source 2, a da se podsetimo, Valveov endžin koji pokreće sve njihove igre od Half-Life 2, pa na ovamo je upravo Source. Koji naravno je dosta napredovao od HL2, i sada se ovde spominje Source 2. Tako da postoji velika mogućnost, a i logičnost da će se u nekoj skorijoj budućnosti pojaviti novi Source 2 endžin. E sada, cela ova priča je u stvari samo površina jer kada se pominje novi Source 2 endžin veoma je lako krenuti i da se pomišlja, a potom i više – Half-Life 3. Ništa od ovoga nije potvrđeno od strane Valve-a, ko zna da li će i kad će biti, pa i ne moramo nešto mnogo da lomimo glavu (lako je to reći) ali je lepo štivo za kreativno maštanje.



Novi Army of Two

E A i Visceral nam najavljuju novi Army of Two: The Devil's Cartel. U glavnim ulogama trećeg nastavka ovog taktičkog co-op šutera neće više biti Rios i Salem već Alpha i Bravo... da. Retardirano, u svakom slučaju, i oni navodno isto rade za Tactical Worldwide Operations i priča će biti kao što naslov sugerise – u sred teškog narko rata između kartela u Meksiku. Navodno bi igra trebalo da se pojavi u martu naredne godine.



Brži L4D2

E vo jedne kratke vesti, kao što ste možda čuli, Steam će se pojaviti na Linuksu i prva igra će biti Left 4 Dead 2. Pa ako ste tehnički potkovani, Valve je objavio malo objašnjenje kako sve to napreduje, koji su problemi, šta se očekuje i slično. Pa za više detalja, a i ako želite da se uključite kreativno u celu diskusiju, možete na oficijelnom sajtu/ blogu tj. ovde - <http://blogs.valvesoftware.com/linux/faster-zombies>



Win 8 igre

N avodno će u novom Windows-u 8, Minesweeper, soliter i Mahjong dobiti ačivmente u fazonu GFWL i Xbox naslova! Da podsetimo, Win 8 bi trebalo da se pojavi 26-og oktobra i biće dosta uvezaniji sa Xbox LIVE servisom.



RAMBO!

I zgeda da nije šala, stvarno se pravi Rambo the game. I biće prikazana na GamesComu ove godine. Igru pravi Reef Entertainment, i izgleda za početak veoma solidno. Tu je par skrinšotova... ono, igra je ozbiljna! Radnja niti išta u tom maniru i dalje nije poznato, a o datumu izlaska da ne pričamo. A tu je i sajt www.rambovideogame.com



REVIEWS



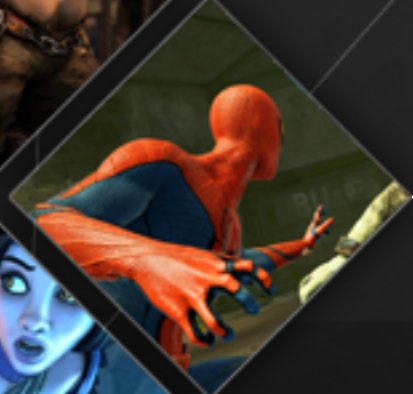
Prototype 2 **9**



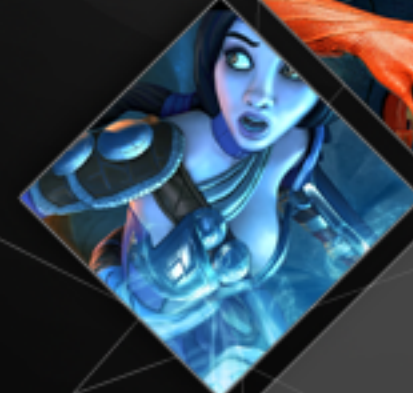
The Walking Dead **12**



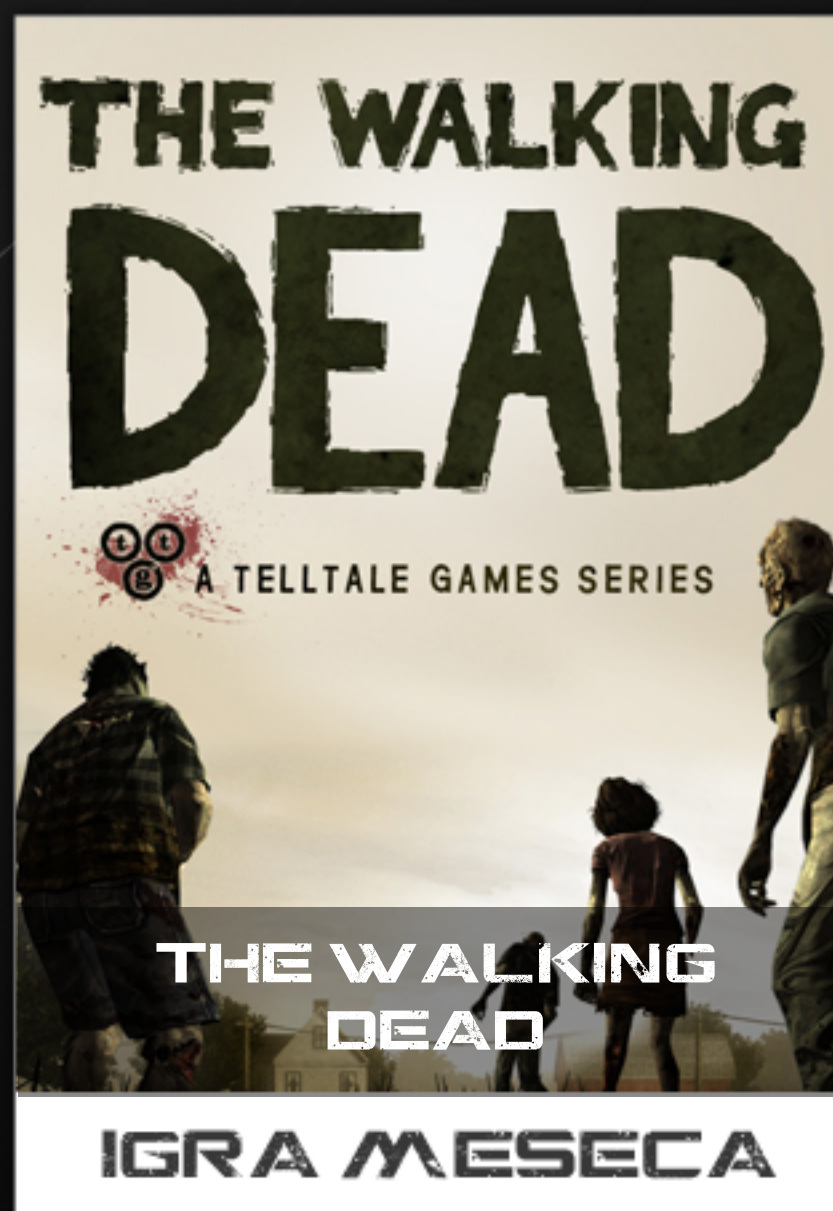
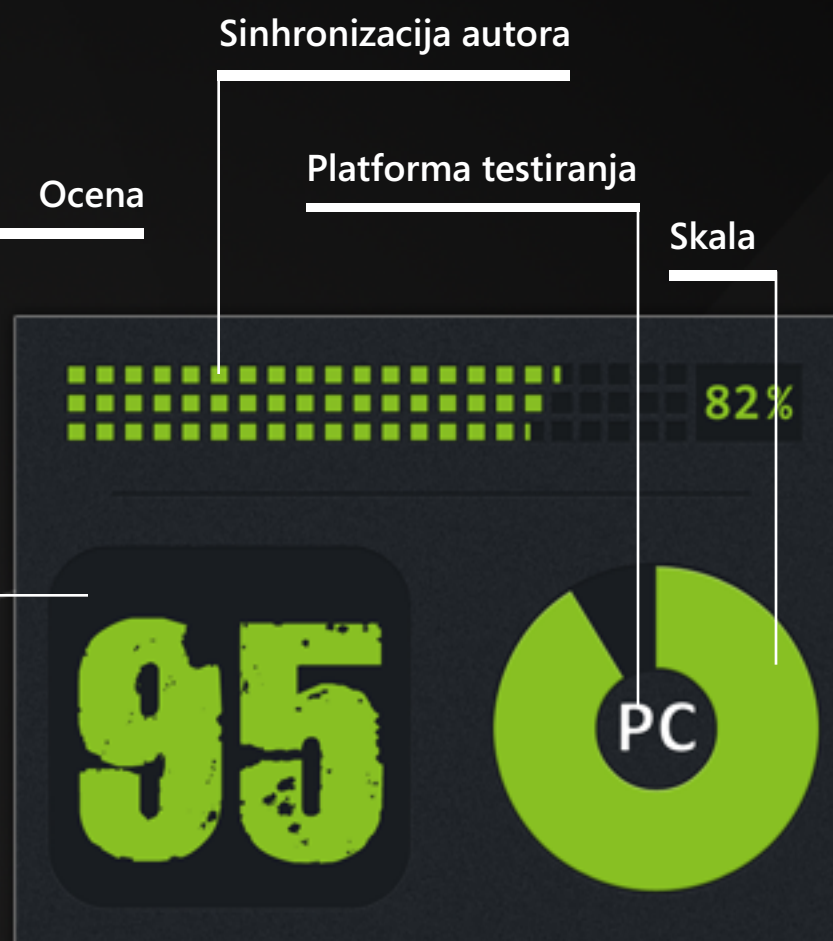
Inversion **16**



The Amazing Spider-Man **19**



Orcs Must Die 2 **22**



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovira sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na

PROTOTYPE 2

(Ne) možete naučiti staro kuće novim trikovima

Autor: Stefan Starović

Prototype je stigao u pravo vreme, te 2009 godine, da zabavi učmalu redakciju PLAY! magazina koja u tim trenucima nije imala ništa pametno da igra. Najozbiljnije. Tu se negde motao onaj Wolverine naslov koji je bio prilično neubedljiv a od nekih stalnih igara pikali smo, ili bolje reći svirali smo, Rock Band i Guitar Hero. Onda nam je Radical podario Prototype i zabava je počela. Otvoreni svet, skakanje po zgradama, ubijanje stotina nedužnih ljudi – zabavi nikad kraja! Iako je prosečna ocena za ovu igru bila nešto ispod 80, čineći je ne tako velikim hit ostvarenjem, nije bilo sumnje da će Activision odlučiti da napravi nastavak. Prototype 2 najavljen je 2010 godine sa datumom izlaska 2012 i svi smo se tada pitali – „ih kad će ta 2012“. I koji treptaj kasnije eto nama 24 meseca iza nas a pred vama Prototype 2 opisa. Doduše, igra se pojavila pre nekog vremena ali mi smo čekali PC verziju za koju smo se nadali da je malo ispeglanija od konzolnih.

Ubrzo pri početku igre Mercer odabira Hellera za „saborca“ u pokušaju zaustavljanja Blackwatcha i Genteka...

Ko je bio aktivan igrač mogao je da čita i Prototype (1) strip, pa potom i Prototype (2) strip, da u prvom delu igre pronađe sve fragmente priče i skapira dosta toga. Ali u osnovi najvažnije je da znate da je Alex Mercer

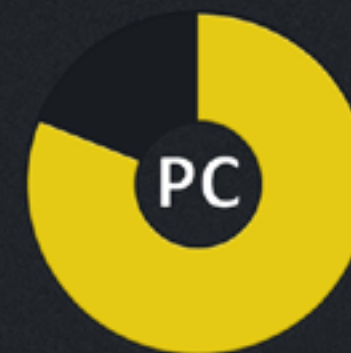
nejasni (anti)heroj igre i da u dvojci izvesni James Heller hoće da ga pronađe i ubije jer ga smatra odgovornim za smrt svoje žene i ćerke. Heller je crnac, pa u slučaju da ikada bude Prototype 3 (a teško, ali o tome kasnije) glavni junak će zasigurno biti azijat. Ubrzo pri početku igre Mercer odabira Hellera za „saborca“ u pokušaju zaustavljanja Blackwatcha i Genteka a da bi ovaj imao ikakve šanse ubacuje mu „Mercer virus“ koji mutira Hellera i daje mu sve one super kul opcije koje je Mercer imao u prvom delu, ali i još poneku preko toga! Grafički, igra je doživela „overhaul“ i sve izgleda znatno detaljnije. Čudovišta, ljudi na ulici, zgrade. To je i normalno ali i očekivano imajući u vidu vremensku distancu. I to je otprilike to od noviteta koje ćete primetiti „na prvu loptu“ u Prototype 2. Tipična akcija u trećem licu primerena konzolaškoj publici u kojoj trčite, skačete, klizite, skačete, udarate, skačete, trčite, bacate kola okolo, skačete visoko, trčite uz zid zgrade, kačite se na helikopter, bacate helikopter na tenk, trčite, skačete, uzimate vojnike i apsorbuju ih, transformišete se u njih, trčite, skačete, klizate se, ubijate „kraljicu“ i GG NO RE!

Pored toga Heller može da u obične ljude ubaci virus i tako od njih napravi bombu koja eksplodira na njegov znak.

Kao i sama igra koju možemo posmatrati kao matoro

90%

79



- ✓ I dalje zabavno
- ✓ Sitna poboljšanja
- ✗ ... ali nedovoljna
- ✗ Apsolutni minimum noviteta



Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Radical Entertainment

Izdavač:
Activision

Web:
<http://www.prototypegame.com>

Cena:
49.99€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel C2D E4500
RAM: 2 GB
HDD: 10 GB
Grafika: GeForce 8800 GT

kuće sa novim trikovima i Heller je jedan primerak vremešnog psa u poređenju sa Mercerom koji radi sve što i ovaj, ali ima pokoji dodatak poput pipaka koje može da pušta na više strana, kači se svuda, nešto kao Spiderman, samo crnac (pa i Spajdi je postao od relativno skorije crnac – prim. ur.) i nema paukovu mrežu nego nekakve krvave žile. Pored toga Heller može da u obične ljude ubaci virus i tako od njih napravi bombu koja eksplodira na njegov znak. Tu je i mogućnost da koristi raznorazna naoružanja, da se samozaleči a ima i sonar! Sonar mu služi pre svega za pronalaženje važnih likova ili lokacija na mapi, što je unapređena opcija traženja strelice iznad glave „građanina“ među hiljadama istih. Zaista štedi vreme a i ne nervira. Unapređen je i AI koji se ponaša znatno realnije i to ne samo protivnici već i ostali likovi koji će reagovati u skladu sa tim kako ste obučeni, da li ste kamuflirani u vojnika ili ne i slično.

Pored opcije kontrole brawlera kao sopstvene male armije, Heller se manje-više slično ponaša kao Mercer kada dođe do velikih bitki i prelaženja misija. A kada smo kod misija, više ne postoje „eventi“ odnosno događaji već sve međumisije i sekundarne zadatke prikupljate kroz Blacknet terminale „rasute“ po gradu koje je naravno potrebno hakovati.

odlučio da zapravo samo onima koji su već „navučeni“ na akcije Mercera ponudi još zabave kroz Hellera. To je dovelo do toga da Prototype 2 bude ocenjen skoro pa identično u većini medija – oni koji su pohvalili keca hvale i nastavak, neutralni su ostali tu gde su, kritičari i dalje kritikuju. Upravo iz tog razloga ne treba da čudi da je nakon inicijalne dobre prodaje Prototype 2 zakazao i da povremeni skok prodaje nije bio dovoljan da igra pretekne konkurenciju u vidu Max Payne 3 i sličnih igara. Usled toga a na veliko iznenađenje javnosti, Activision je odlučio da zatvori Radical entertainment, pa iz tog razloga najverovatnije nećemo videti treći Prototype sa azijatom u glavnoj ulozi. Iako uvek stajemo na stranu potlačenih i manjih u odnosu na jače i veće sisteme, odluka Activisiona verovatno nije bez osnova jer Prototype 2 zaista nije ponudio ništa novo a zasigurno je u njega uložena velika količina novca. Sve što se dešava u igri je isto kao u kecu, pa neki postavljaju i pitanje čemu tako dug proces razvoja kada su „opušteno“ dizajneri mogli da izdaju „Hellerove hronike“ u vidu nekog DLC-a ili add-ona godinu dana po izlasku prvog dela igre i možda prođu nešto bolje.

Ali nije sve tako crno. Zabava je i dalje tu...

Ukoliko ste propustili Prototype (1) a voleli biste igru ovog tipa, slobodno počnite sa dvojkom. Dovoljno je da pogledate Prototype recap koji postoji kao opcija u glavnom meniju i to će biti dovoljno. Ionako vam nakon toga predstoji preglupi tutorijal u kojem učite da se krećete napred-nazad i da skaćete, što je bleđa kopija sjajne varijante učenja komandi koju je ponudio kec. Ali nije sve tako crno. Zabava je i dalje tu, zagarantovana je, ne postoji ništa slađe nego nasilje bez razloga uz korišćenje svega što vam se nađe na putu. Ako ništa, Darksiders 2 stiže tek pred kraj avgusta, taman da nečim imate da prekratite vreme.

... Activision je odlučio da zatvori Radical entertainment, pa iz tog razloga najverovatnije nećemo videti treći Prototype sa azijatom u glavnoj ulozi.

U gore napisanim redovima možda i treba tražiti pravu ocenu Prototype 2. Prvi deo je, kao što smo napomenuli, bio u nekom donjem proseku dobrih igara, imao je svoju publiku ali i dosta onih kojima je bio dosadan. Zbog toga su svi očekivali da će dvojka doneti ispravke onoga na šta su se pojedinci žalili, čime će skup igrača biti proširen. Ipak, Radical se izgleda





KLAN RUR MAJICE 2012

KLANRUR.RS

Autor: Aleksandar Ilić

Telltale's The Walking Dead

Ep. 1 – A New Day / Ep. 2 – Starved for Help

Jedan od možda najpriятnijih iznenađenja ove godine od igara je Telltalesov The Walking Dead, epizodični naslov inspirisan stripom Roberta Kirkmana. Što kada je u pitanju the Walking Dead franšiza, govori dosta. Prvenstveno jer je mnogoočekivana serija, evo već pred trećom sezonom, i do sada je samo podbacivala i gubila gledaoce. Oni koji su ostali da je gledaju, rade to iz nade da će jednom postati bolja i da će se isplatiti protraćene prve dve sezone. Pa ako i treća sezona podbaci, sumnjamo da će biti četvrte. I samim tim, normalno je da količina skepse prelazi sve granice kad je ova igra najavljena i to ni manje ni više od strane Telltale Games-a. I tako, očekivajući nešto user friendly, pg-13, sa suvim humorom iz Sam & Max serijala, dobili smo nešto sasvim drugo. Bukvalno kažem – E nek su mi pokazali!

Žanrovski se može opisati kao RPG iskustvo sa elementima akcije ali kroz QTE, nešto kao igre Quantic Dream-a.

Nemojte naravno pomisliti da je Telltale okrenuo novu stranu i počeo da pravi zombi FPS, nije (to nas čeka sledeće godine, kao prequel TV seriji i iz drugog studija). Žanrovski se može opisati kao RPG iskustvo sa elementima akcije ali kroz QTE, nešto kao igre Quantic



Platforma:
PC, XBox 360, PS3, OS X

Razvojni tim:
Telltale Games

Izdavač:
Telltale Games

Web:
www.telltalegames.com/walkingdead

Cena:
24.99 €

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: 2 Ghz

RAM: 3 GB

HDD: 2 GB

Grafika: nVidia 512 mb ili bolja



Neke situacije prođu bolje, a neke gore



... mada uglavnom prođu gore

Dream-a. Kao što je to popularno kod Telltales naslova, igra je planirana da bude sezonska i ova, prva sezona ima 5 epizoda. Od tih 5, dve su već izašle, a treća bi trebalo negde u vreme čitanja ovog teksta ako se ne varam.

Pa bih u startu skrenuo pažnju na neke detalje, grafiku, bagove, itd, a posle da zagrizemo u meso. Grafika je solidna, lepa, inspirisana stripom pa je samim tim i cell shaded. I to u startu izgleda malo sumnjivo, čisto zbog ozbiljnosti ali je to samo varka i čak mnogo bolje prenosi emocije junaka iz igre. Muzika je suptilna ali veoma efektivna, zvukovi, glasovi, gluma i ostalo isto tako. Nažalost, bilo je manjih problema tehničke prirode pri instalaciji, a kasnije je bilo čak i game-breaking бага. Igra nije htela da se pokrene posle instalacije zbog neke gluposti sa DirectX-om, koji igra ne instalira sama automatski, pa morate ručno. Posle toga je igra prošljakala ali to ne bi bio problem da je bilo jasno šta treba u startu da se uradi već je morao google da priskače u pomoć. Na trenutke slika se zabaguje na sekund-dve dok ide neka međuscena koju igrač ne može da kontroliše, mada to i nije toliko strašno. Najveće čupanje kose je u principu bilo **SPOILERS INCOMING!!!** pred kraj druge epizode, kada treba da pregovarate sa Brendom da spusti pištolj, a nemate nikakve opcije za akciju i samim tim ne možete da pređete deo i napredujete dalje. Sumnjamo da je ovo namerna fora jer prosto deluje kao slučajni bag, morate lagano tapkati dugme/ levi stik za napred ka njoj, da bi dobili opcije za pregovaranje. U suprotnom ne ide, a da kvari tečnost igre, kvari. **SPOILERS END!!!!** Ali, sem toga, ako ne dopustite da vas te tri gluposti dokače, ostatak igre je prava fantazija.

Igra je inspirisana stripom ali ne prati likove iz stripa već bivšeg učitelja, sada robijaša – Li Evereta

Morate imati na umu da ovo nije moderni RPG kao nesrećni Mass Effect ili Fallout, ovde je više akcenat na

priči, osećanjima, a manje na kompleksnom gejmpleru i milion komandi. Što je sasvim ok, jer je to nekako i poenta TWD-a. Ne besomučno puškaranje i ubijanje walkera, već emotivni napredak ili nazadak likova koji su eto smešteni u tu situaciju, a samo ubijanje zombija je samo najprostiji plot device da prenese ostatak stvari kroz priču. Pa je samim tim igranje dosta istraživanja okolnih predmeta, interakcija sa drugim likovima i čekanje da se nešto desi. Mada nemojte misliti da su komande u akciji mačiji kašalj. Ne, čak su na trenutke veoma iznenadne i upravo kao i sam svet TWD, nepredvidive.

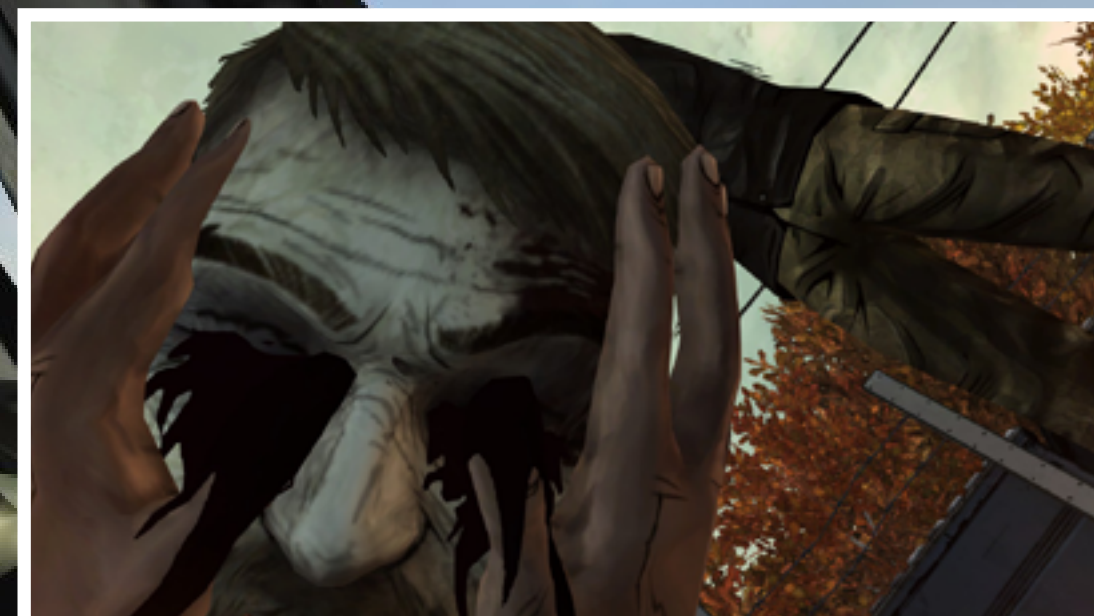
Igra je inspirisana stripom ali ne prati likove iz stripa već bivšeg učitelja, sada robijaša – Li Evereta koji na početku igre biva transferovan u novi zatvor. Vreme dešavanja igre je sam početak infekcije, dok je Rik Grajms i dalje u komi u stripu. A na žalost (ili sreću), Lijev put ka zatvoru je nasilno prekinut kada se auto u kome se on nalazi surva u jarak. Tu igra počinje i par minuta kasnije već susrećete Klementinu, devojčicu koja je ostala sama u svojoj kući, čekajući povratak roditelja sa odmora. Naravno, vi je uzimate pod svoju zaštitu dok se oni ne vrate, a što se najverovatnije neće desiti. E sad, problem je dobro dočarati igru, a da bude što manje spoilera jer je priča i ponašanje likova upravo najveći i najbitniji adut igre, ali ću se potruditi da ublažim koliko je moguće. Šta je cilj ove igre? Da preživite. Kako da preživite? Pa donošenjem odluka, a

koje su nekad teške, nekad šta god da odlučite ishod neće biti dobar. I upravo u takvim situacijama igra sija sjajno, jer vam težinu te odluke u celini prenese sa ekrana na vas, igrača. I posle par sati igre, i dalje će vas proganjati krivica što niste nešto postupili drugačije. Retko koja igra ume to, koliko god slobode imala, uglavnom ćete se osećati kao da ste se zeznuli i prosto niste pokupili neki ajtem, dok u TWD će vam istinski biti krivo zbog svih loših posledica koje se dešavaju. I ovde imate slobode male, ali u okviru sasvim realnih situacija i pravila i za razliku od Mass Effect-a, ovde većina odluka nosi mnogo teže posledice koje prosto, ganu igrača kao ljudsko biće.

Ako ste imalo pronicljivi, videćete tu "krivu" ponašanja i

Veoma je lako prevideti ovu igru, i ja sam zamalo, drago mi je što nisam...

odnosa tokom igre između likova koja se stvara. Što je super, jer svakom novom odlukom, ste sve oprezniji i više razmišljate o posledicama. Možda bih malo preterao kad bih rekao da je TWD igra jedna kvalitetna vežba u moralu i etici spakovana u prividno bezazlenu zombi igru. Ako ste čitali strip, a preporuka je da to uradite, znate da je to istina. Dosta zasluga za privrženost likovima treba odati scenaristima, a i samom Liju, sa kojim ćete veoma lako da empatišete. Možete igrati kao neko ko želi da sve bude ok i rešeno



Nekad čovek mora i da uprlja ruke da bi obavio posao kako treba



Vizuelno, igra dočarava potpuno onu atmosferu iz stripa, samo ovaj put u koloru

i brižno, možete da vas zabole i gledate svoje dupe, možete da budete i veoma nesposobni. Zavisno od puta i akcija koje izaberete, tako će se odnos ljudi iz vašeg okruženja menjati prema vama. Pravim odlukama, teškim odlukama, možete steći polako status vođe grupe ili pak, nezainteresovanošću da se skroz marginalizujete.

Obe epizode su zanimljive na svoj način, prateći preživele kroz neke veoma očekivane i poznate situacije (A New Day) do nekih skroz sumanutih iznenađenja, mada to se više odnosi na drugu epizodu (Starved for Help). I tu su iz Telltales-a odradili vršaki posao, jer ćete na par likova, uključujući samog Lija, videti čitav spektar jakih, efektnih emocija. Od sreće do gađenja i neverice, straha i beznađa.

Veoma je lako prevideti ovu igru, i ja sam zamalo, drago mi je što nisam i što se tako sa vremena na vreme podsetim da neke stvari moraš pregledati, pročitati, odigrati da bi mogao da ih bezazleno otpišeš... ili u suprotnom, pustiš da te veoma prijatno iznenade. Doduše, da bi se stiglo do tog drugog, mora se preplivati kroz gomilu otpada. Tako da, mogu da preporučim svakom gejmeru ovu igru koji voli da vidi i iskusi neke nove i lepe stvari. Ako ste fan stripa, ova igra je pod obavezno, ako ste fan igre, strip je pod obavezno.



Ako se možda sećate prošlogodišnjeg HALO: CE Anniversary izdanja, e pa upravo njega su radili Saber interactive tj. jedni od, pored glavnih 343 Industriesa. Ako se sećate polu-ok Timeshifita, i to su oni radili. I sada nam stiže Inversion. Inversion je jedan od onih naslova koji mami nekom forum ali ne obećava mnogo više od toga. U ovom slučaju je to manipulacija gravitacijom. Prvi put kad smo čuli za ovu igru, sem nejasnog trejlera, nismo znali ništa, a onda smo potpuno zaboravili na nju dok se nije pojavila u prodaji.

... imaćete pomoć uvek u vidu vašeg kolege Lea, koji će vas pratiti u stopu i štititi vam leđa kad zagusti.

Vi ste u ulozi Dejvisa Rasela, pandura u velikom gradu koji u društvu svog partnera Lea Delgada, na putu ka svojoj kući da čestita rođendan svojoj ćerci, naleće na probleme. A problemi se uglavnom sastoje od glomaznih divljaka sa velikim puškama koji sebe nazivaju Lutadore. Grad je pod opsadom odjednom i pride se pojavljuju određene zone u kojima gravitacija misteriozno ne postoji, a vi morate stići nekako do svog stana da spasete svoju ženu i dete od nepoznate pošasti. Nažalost, tu ne ide sve kako treba i završite u konc logoru koji su podigli pomenuti divljaci. Pa tu i na dalje smišljate šta ćete i kako ćete. No ne brinite, imaćete pomoć uvek u vidu vašeg kolege Lea, koji će vas pratiti u stopu i štititi vam leđa kad zagusti. Upravo u tom konc logoru se i upoznajete sa... ummm.. gravity gun.. pekovima? Nek budu pekovi. Kojima možete stvarati "mehure" nulte gravitacije oko neprijatelja i okolnog otpada. To je sasvim korisno ako morate da isterate neprijatelja iza zaklona, a možete podići otpad i pomoću gravity peka i "ispaliti" metalnu gredu ili bure ka neprijatelju. I tu je otprilike kraj sa "forum", ostalo je sve klasičan šuter iz trećeg lica sa zaklonom i bez skoka. Ok, ima par malih sekcija gde lebdite u nultoj gravitaciji i par gde trčite po zidovima ali ni to nije nešto



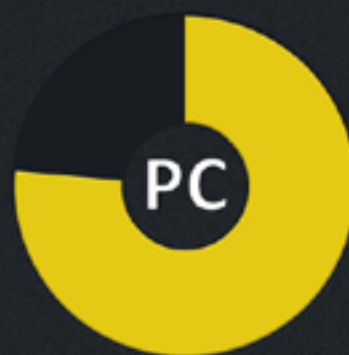
INVERSION

Naopako ali ne mnogo

Autor: **Dmitar Đ. Aksentijević**

85%

73



- ✓ Prosečno zabavno
- ✓ Interesantna gravitacija
- ✓ Neambiciozno
- ✗ ... i opet - Neambiciozno
- ✗ Manjak realnih noviteta
- ✗ Scenario



Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Saber Interactive

Izdavač:
Namco Bandai

Web:
www.inversion.com

Cena:
39.99€

Preporučena konfiguracija:

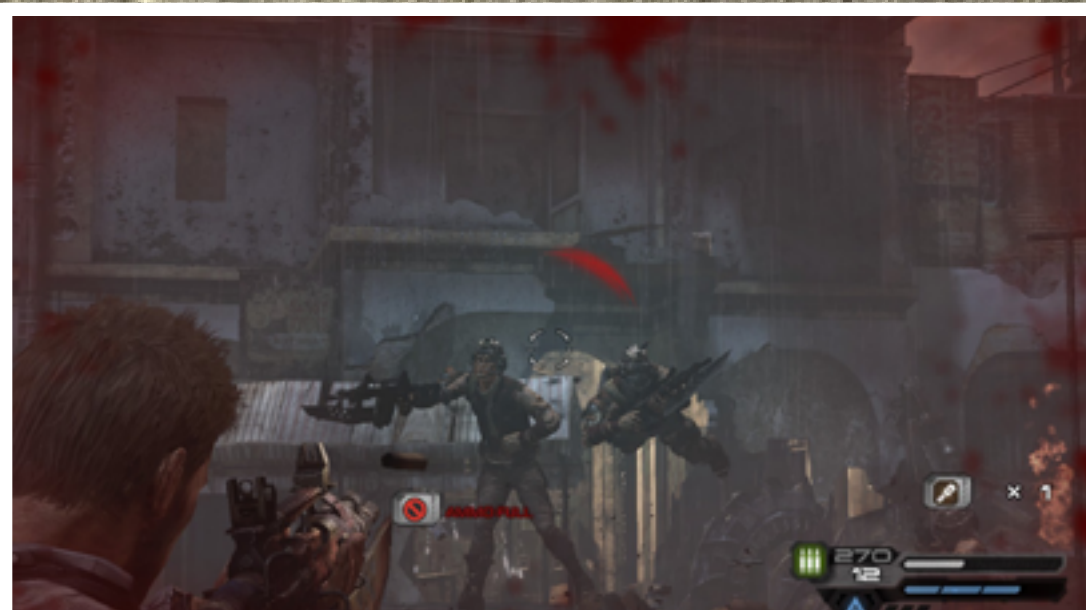
OS: Windows 7
CPU: C2D 2GHz
RAM: 2 GB
HDD: 5 GB
Grafika: GeForce 8800



Hm, sečivo na pušci, kako se niko nije setio toga ranije!



Dobra fora je što kada se sakrijete iza nekih kolica, možete ih polako gurati dok se ne približite neprijatelju



Fry like an eagle

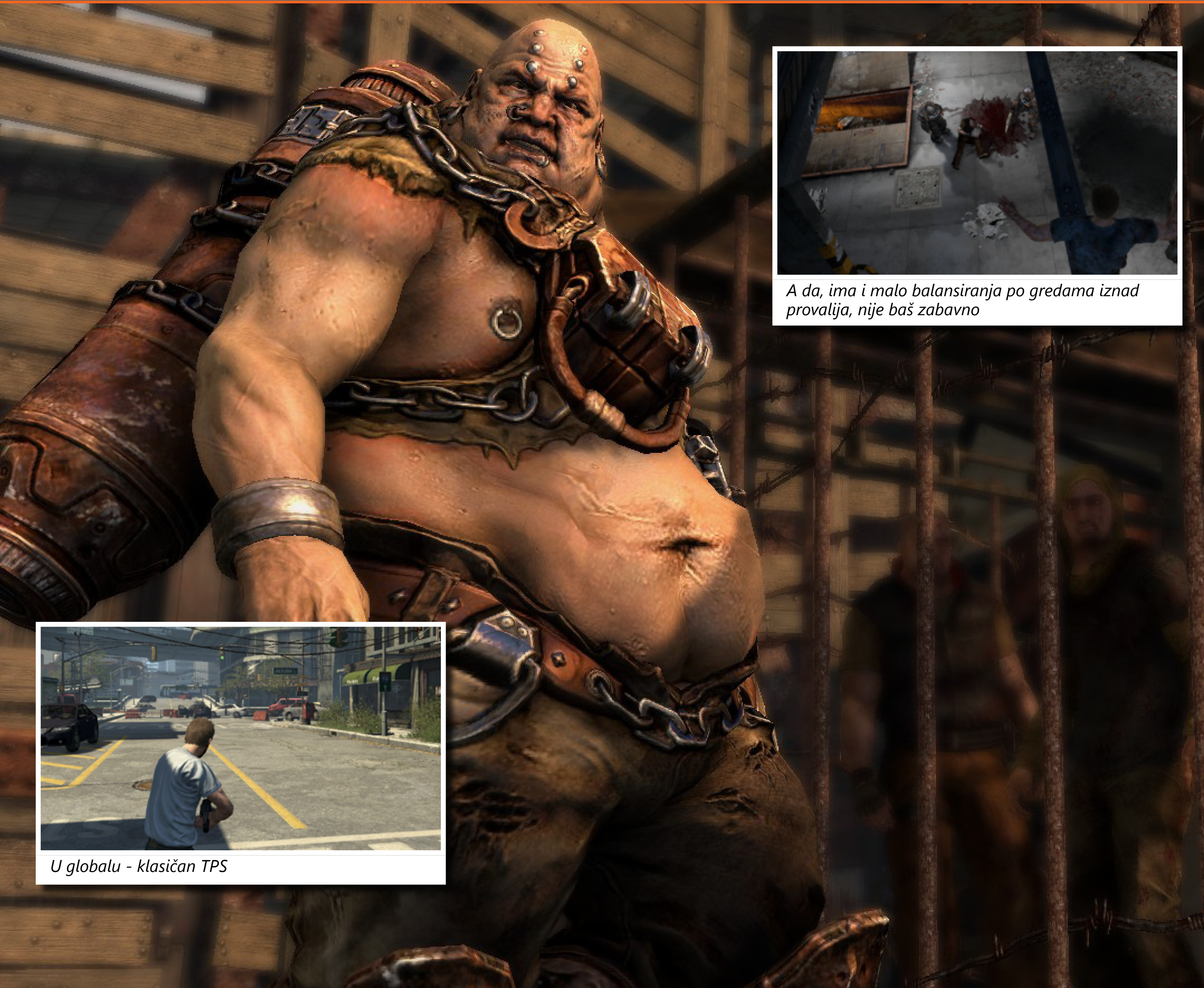
spektakularno i više je u fazonu "e vidi, kul fora", a realno je samo to – kul fora, koja i prestaje da bude zanimljiva posle nekog vremena.ž

Nije u globalu toliko loša priča ali razrada likova i sve što govore je nekako, šta znam... nebitno posle nekog vremena.

Kada napustite konc logor, skapiraćete da se nalazite u gradu koji je u ruševinama i samim tim - imaćete dosta okolnog krša kojeg možete da iskoristite u borbi sa neprijateljima. Od oružja imate današnji standard, dva komada plus granate, a tu su puška, sačmara, snajper, itd. Te stvari su toliko standardizovane danas da nam je nekako i suvišno da ih pominjemo. Grafika izgleda ok, ne prelepo ali sasvim ok. Doduše, nekako dizajn glavnih likova, Rasela pogotovo, je čudan, to se pogotovo izvali na početku igre gde prosto izgleda kao sprajt napravljen da izgleda kako izgleda kroz recimo 5 sati igre, a onda su ga za početak samo došminkali da izgleda lepše i sa novom majicom koja mu stoji nakaradno jer ima nekako čudan telesni stav.

Muzika je nako, standard, nit' smeta nit' je bitna. Glasovna gluma je sumnjivog kvaliteta ali mislim da to ipak nije do samih glumaca već do veoma tupavog scenarija koji je negde u rangu prosečnog Van Dam filma iz druge polovine '90-ih. Nije u globalu toliko loša priča ali razrada likova i sve što govore je nekako, šta znam... nebitno posle nekog vremena. A i inače, sve to liči na neki spoj filma Ghost on Mars i Gears of War igara pa i ne očekujemo baš oskara za scenario. Tako da - priča je čizi, prosek akcionog filma B produkcije sa sajfaj elementima. Opet, sam gejملهj je jednostavan i na trenutke zabavan, a na trenutke dosadan. Dešavaće se da prosto skiknete na neke baš glupe fore i to više puta na istim mestima. Pa ponovno igranje ume da bude iritantno, najbolji primer je recimo nekakav prvi boss fajt. Tu imate nekog letećeg robota koji puca na





A da, ima i malo balansiranja po gredama iznad provalija, nije baš zabavno



U globalu - klasičan TPS

vas, vi na njega, ali mu skoro ništa ne skidate od energije, već morate da ga gađate kamenjem i buričima za značajniji uticaj na smanjenje njegove energije. Što je ok, ali je prosto to gađanje veoma neprecizno i nepregledno, još ako imate prepreke između vas i mete, horor. Mada generalno, igra teče sa par "rupa" na putu. I da, posebna pohvala na količinu krvi i sukrvice u igri. Na trenuke je baš bloodfest. Tu je i multiplejer, kojim nisam ni ja oduševljen, a ni kolege. Ta opcija je više tu onako, reda radi, kad svi imaju, zašto ne bi i Inversion. Pa tu ne bih trošio reči mnogo, iako on sam po sebi nije loš, prosto je whaeva. Pa ako vas golica, čekirajte, mada ne očekujte neku MP revoluciju.

... Inversion je ok igra. Nije spektakularna, iako je mogla da bude...

Nekih specijalnih bagova nije bilo, mada igra ume da zasecka u nekim nelogičnim trenucima kao što je glavni meni (?!). Takođe je za pohvalu što za razliku od novih naslova koji su svi zakucani na 49.99€, ovaj košta 39.99€. Nije neka razlika ali je ipak primetna. Kao da su u Namco Bandaiu znali da ova igra ipak ne vredi baš 50 evra (ili su se prosto loše prodavale konzolne verzije). Šta dodati na kraju, Inversion je ok igra. Nije spektakularna, iako je mogla da bude, ima neiskorišćenog potencijala. Klasična igra sa forom, kao i Timeshift, Singularity i slične na taj fazon, gde imate klasičan šuter sa daškom nekog gedžeta koji se malo igra sa fizikom igre. Ubeđeni smo da je ovde moglo više da se uradi sa gravity pekovima, ali šta sad, to je što je. Ima igra dosta nedostataka u priči, razvoju, grafika je onako, muzika je onako, gejmplej je ok, mogli su i malo humora da ubace jer izgleda da je to preko potrebno ovakvoj igri, koja je na trenutke dosta suvoparna što se tiče imerzije (a i "inverzije"... ha-ha-ha!). Kao što rekoh, jedna sasvim ok, prosečna igra. Ne bih mogao da baš kažem da vredi te pare, ali ako naletite na nekom popustu na nju, samo izvolite, dobićete bar desetak sati solidne zabave.

THE AMAZING SPIDER-MAN

The Amazing Spider-Man nije igra koju trebamo ali je ona koju smo možda zaslužili. Ne znam kako bih tačno počeo da raspam ovu polunesrećnu igru koja ni kriva ni dužna je u prvim redovima za grabež novca naivnih igrača. Možda početi sa tim da Marvel već godinama ošljari na igrama, koje izdaje samo uz filmove da dograbi koji dolar više. Neretko je to ispadalo uspešno, a ni sada nije bolje.

... nije ova igra toliko loša, koliko je pokazatelj kako je gejming industrija postala suits and capitalism only...

Iako smo imali prilike da se nagledamo i nadržamo svakakvih Spider-Man igara u zadnjoj deceniji. One prve su bile ok i open world i zabavne, što smo išli dalje, igre su bile sve gore i sve manje zabavne, a sve više marketing, grabež novca i jeftino sklepane, a u "radnji" precenjene i to upravo iz Activisiona koji radi većinu Marvel mejnstrim igara. Da, Activision, alfa i omega štancovanja i prepakivanja istih igara u novo pakovanje tokom više godina i glavni go-to kada moraju da sklepuju nešto na brzaka da se isprati određeni film ili slično. Iskreno, odmah ću u startu reći – nije ova igra toliko loša, koliko je pokazatelj kako je gejming industrija postala suits and capitalism only (SACO, skraćeno), i zbog toga mora da ispašta mada je generalno i sam kvalitet igre odgovoran za 90% te ocene ali taj kvalitet upravo i odražava stanje u industriji.

Priča igre je smeštena posle filma, a ako niste gledali film **SPOILERS INCOMING!!** – nekoliko meseci posle

završetka dešavanja u filmu i privođenja Kurta Konorsa (aka Lizarda), Piter Parker (aka Spajdermen) se šunja po zgradi Ozkorpa u potrazi za nekim dokazima da su u Ozkorpu nastavili sa istraživanjem i unapređivanjem seruma koji je transformisao doktora Konorsa u pomenutog Lizarda. **SPOILERS END!!** A tu je i neki virus kojim su zaraženi svi laboratorijski primerci, koje Spajdermenovo prisustvo razgali i tu nastaje kuršlus. Pa se tu kroz dalju igru pojavljuju razni poznati i nepoznati primerci i likovi iz Spider-Man univerzuma.

Eto, toliko o priči, nije neka, glupa je, standardna, bučkuriš, nadoknađivanje onoga što nisu utrpali u film. Grafika je ok, malo je prosečna doduše ali je igra takva da ni ne treba bolje. Zvuk je ok, muzika onako, mada se generalno nisu trudili nešto. I to se u stvari dosta primećuje kroz igru i natrpane koncepte, od kojih je polovina loše razrađena, a u suprotnom bi bili mnogo bolji, bilo da su izbačeni ili bolje razrađeni. Kao na primer, sistem SMS poruka koje Piter dobija na svoj telefon i ceo taj MENI i Mapa je interesantna zamisao

Generalno je cela igra pravijena da bude od 7 do 77, za debile i za... pa debile...

ali brutalno loše izvedeno i nepregledno na momente. Imali smo prilike za početak da igramo na PS3 igru, pošto u toku pisanja ovog teksta PC verzija nije još izašla. I kontrole su mestimično haotične, a kamera je beskrupulozna. Ona tera svoje, pa to je. I to ume toliko zasmeta uz ove "prelepe" kontrole ponekad da vam dođe da pauzirate igru i razmislite "Zašto ja ovo igram?". Generalno je cela igra pravijenja da bude od

... koji i nije baš toliko amazing

Autor: Aleksandar Ilić

90%

59

PC3

- ✓ Kao lepo je
- ✓ Kao je bolje od filma
- ✓ Kao je open world
- ✗ ... a i nije
- ✗ Bagovi
- ✗ Sklepano



Platforma:
PC, PS3, XBox 360

Razvojni tim:
Beenox

Izdavač:
Activision

Web:
www.theamazingspidermangame.com

Cena:
Previše

Preporučena konfiguracija:
PlayStation 3



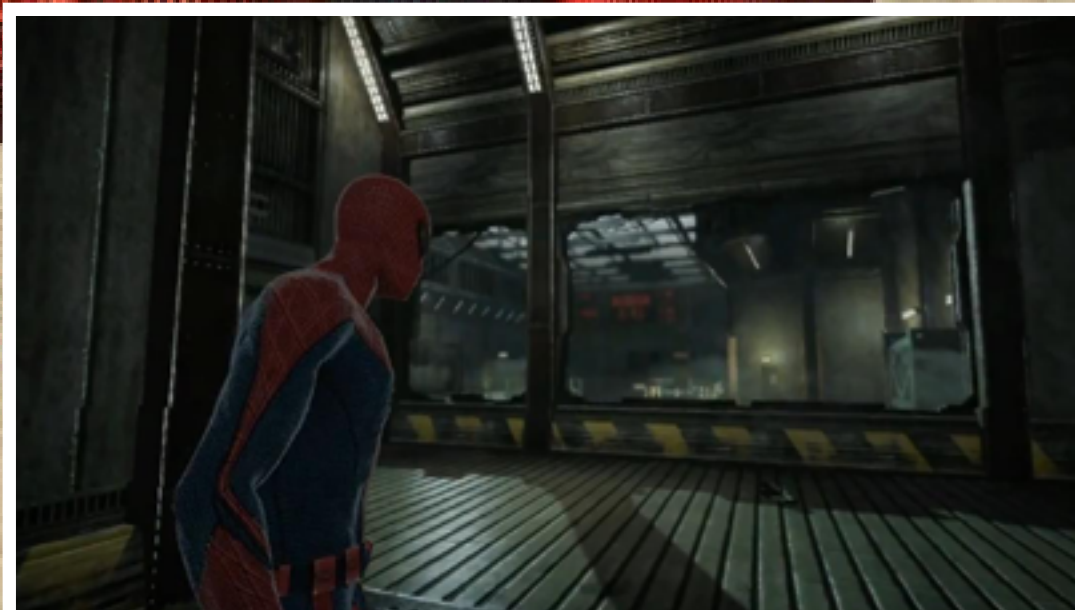
Ima i nekih random siledžija.



Jep, Škorpion je tu...



... a i Black Cat.



Ima i dosta skućenih nivoa, nažalost.

7 do 77, za debile i za... pa debile, jer niko normalan neće reći da ovo dobra igra. Nije katastrofa, nikako, ali ne opravdava ni cenu, ni hajp ni malo jer je u pitanju obični marketinški potez da se uz film izvuče što više para.

Konceptata zanimljivih ima, kao što je taj sa porukama i telefonom, ali mestimično su loše izvedeni. Ne znamo da li da krivimo Beenox ili Activision. Mada Beenox već ima jednu Marvel splaćinu u svom dosijeu, a to je X-Men: Destiny. Igra koja je bacanje para i vremena i ... pa da me izvinete, pišanje po X-Men franšizi i onima koji su tu igru kupili. Tako je nekako i Spajdermen, nije veran filmu 100%, jer ima dosta prenadrealnih elemenata koji prosto ne leže tonu koji je postavljen u i ovako nepotrebnom filmu. Mislim, jasno je da je ovo

igra i da on mora da ima sa kim da se taba, ali tu ubacivanje nekih zatvorenika i pacijenata i glomaznih robota prosto ne pije vodu. Tu negde leži i skriveni problem celog ovog Spider-Man reboot doživljaja u 2012-oj – sam koncept gritty reboota ne može da ima neke ovako šašave elemente, a da izgleda dobro, kada se pomešaju tako jednostavni smerovi, nastaje u najboljem slučaju prosek, u najgorem - potpuna uvreda za gledaoca i igrača.

Prosto se na dosta koraka oseća šabloniziranost i ošljarenje, po čemu je Activision poznat zadnjih godina...

Jedan od prvih alarma da će ova igra biti ispod proseka je bio pri početku kada smo skontali da je potrebno dva



klika za interakciju sa nečim, što je debilno i u ovakvom tipu igre nepotrebno. Drugi je bio ubrzo zatim, kod prvog boss-a, kada je igra zabola... na PlayStationu 3! Gamebreaking bug! Posle restarta konzole je srećom (ili nesrećom) igra nastavila dalje. Borbe su loša kopija onih u Betmen Arkam igrama. Kao su fluidne, ali su veoma stupidne takođe i repetitivne. I to se takođe dosta vidi, samo ponavljanje, ima tu kao malo tabanja, malo zagonetki, ali to je sve skriptovano, šablonski i neizazovno. Prosto se na dosta koraka oseća šabloniziranost i ošljarenje, po čemu je Activision poznat zadnjih godina ali niko očigledno to ne govori dovoljno glasno. Da ne bude sve tako crno, igra ima par zabavnih elemenata. Open world, mada opet i nije, jer vas na trenutke ograničava nevidljivim zidom i u okviru

jednog stambenog bloka dok je neki "bitan" fajt. Da ne pominjem da se dosta igre odvija unutar zgrada, pa je tako taj open world veoma ograničen i da ne kažem - laž. Ali kad nije, zanimljivo je. Tuče iako su baton mešing, umeju da bude bar vizuelno zanimljive. Ali sve to dosadi posle sat, dva igre. Treba pomenuti i da je igra vođena solidnim idejama ali kontamo da za finalnu egzekuciju manje kriv Beenox već sam Activision i Marvel, sa svojim nerealnim rokovima i zahtevima da se natrpa što više brendova i prepoznatljivih gluposti u igru. Ne mogu da preporučim ikome ovu igru, bar da je kupi, jer relano, ne opravdava svoju cenu od 50 i više evra ni u ludilu. Da košta 9.99€, mogao bih da preporučim samo fanovima Spajdermena ili onima koji bi da slušte malo neku glupu igru par sati dok ne naiđe

Da košta 9.99€, mogao bih da preporučim samo fanovima Spajdermena ili onima koji bi da slušte malo neku glupu igru par sati dok ne naiđe nešto bolje.

nešto bolje. U suprotnom, štedite pare, ne isplati se i ne dajte da vas zavaraju Metacritic rezultati. Danas je postala praksa, protiv koje se mi u PLAY!-u i KlanRUR-u veoma borimo, da se sve ocenjuje sa nerealno većim ocenama. Ne smem da govorim u ime nekih većih sajtova kao što su IGN, Gamespot i slični ali takvi su oдавно izgubili bilo kakvu merodavnost kada pogledate prosek ocena koje daju. Da li zbog sponzora koji se reklamiraju kod njih, koji su u stvari neki od najvećih

izdavača, ili je nešto drugo u pitanju ali kao da su ljudi zaboravili da ocene od 1 do 100 i od 1 do 10 ili 1 od 5 zvezdica, imaju isto toliko brojki i ispod cifre 50 ili 5 ili 2 i manje zvezdica. The Amazing Spider-Man igra nije katastrofa, daleko od toga, ali je takođe daleko od dobro prosečne igre. A ako bi je ocenjivali nekom Marvel-igre-u-zadnjih-par-godina skalom od 1 do 100, imala bi mnogo veću ocenu, recimo 80ak sigurno. To samo jer je većina Marvel igara zadnjih godina kriminalno loša. Tako da je u moru ostalih igara nebitna, glupa igra, dok je u moru Marvel igara podnošljivo ok. I nekako je i u rangui samog filma tj. – štagod.

ORCS MUST DIE! 2

Autor: Bogdan Diklić

Glupi rmpalija dobio ortakinju, sarkastičnu zlu vešticu!

Ničim izazvana zabava Robot entertainmenta omađijala nas je u oktobru prošle godine. Dok smo mi skapirali koliko je igra zarazna i koliko smo joj vremena posvetili, stigao je njen završetak. Simpatične avanture glupkastog glavnog junaka došle su do vrhunca. To nije zasmetalo samo glavnom igraču i autoru opisa prvog dela igre, već i onima koji su budno, preko ramena, pratili šta on radi, iz nivoa u nivo. Znete one pametnjakoviće – „trebalo je tamo da to postaviš“, „što nisi išao levo ako oni već idu desno?“, „gde ti je ona zamka što izlaze bodlje iz zemlje?“, that kind of guys. Pa, za sve njih imam dobre vesti - Orksi 2 donose kooperativni mod igre!

Ukoliko niste odigrali keca, nemate zbog čega da žalite, priča je takva da je skoro nepostojeća. Otvorio se portal, iz njega izlaze zeleni krezubi likovi (nešto kao skupština Srbije), vi morate da čuvate da ne odu do magičnih prolaza i unište ih. Negde tokom igre skapirate da ste poslednji magijski mega baja car na planeti (ali ste i dalje granično inteligentni), međutim ubrzo otkrivате da iza svega stoji jedna ženska mađioničarka, kojoj mrsite planove. E pa na početku drugog dela igre upravo ta zla čarobnica biva napadnuta od strane dojučerašnjih sledbenika, vi je spašavate i počinje nastavak Orcs must die!

Novitet broj 1 ujedno i glavni dodatak je upravo ta opcija da pored tupavog War Mage-a izaberete i (zlu) čarobnicu, kao glavnog protagonistu.

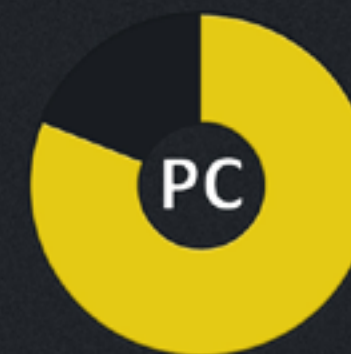
Ko je igrao keca, biće mu kao da je nastavio neki DLC, grafičkih promena skoro i da nema. Glavni junaci (tj. glavni junak i dojučerašnji glavni zlikovac) su bili u klinici Diva i ubrizgali malo hijalurona (mislim da se tako piše) ali pored toga – ništa značajnije. Šta više, čak su i zvuci preneti iz prvog dela igre, pa i pomalo trashy metal pozadinska muzika, što je ujedno i glavni problem i zamerka igre.

Muziku slobodno isključite, zvuci naravno ostaju (iako su dosta skromni) a sirasti jednolinijaši (!) na neki vošeban način uspevaju i nadalje da zasmеju a prežvakani su milion puta.

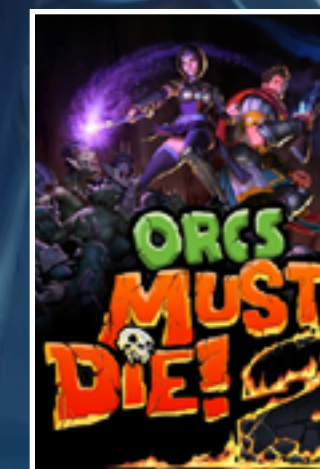
Novitet broj 1 ujedno i glavni dodatak je upravo ta opcija da pored tupavog War Mage-a izaberete i (zlu) čarobnicu, kao glavnog protagonistu. Paralelno možete igrati obe kampanje tj. sa oba lika, ne ugrožavajući napredak ovog drugog. I pored toga što dele izvesni broj dodataka i zamki, igranje sa likovima se zapravo dosta razlikuje – od arsenala oružja, preko taktike i zamki pa sve do onih specijalnih predmeta koji se vremenom otključavaju. Primera radi, šmeksi lepotanko je više za fajt na blizinu, vremenom može da dobije prilično moćne mačeve i čekiče dok zla čarobnica ima štap kojim može da omađija orke da se bore na njenoj strani pa i sama da postane jedan od njih uz upotrebu magičnog prstena. Najbolje bi bilo da prodete kampanju sa oba lika i vidite koji vam se više dopada... zbog kooperativnog multiplayera (people rejoice!). A ne, čekajte, to smo već otkrili u prvom pasusu. Sve u svemu, glavna zamerka većine bila je to što OMD1 ne

85%

80



- ✓ Zabavno
- ✓ Co-op
- ✓ Ispoliranije od prve igre
- ✗ Muzika
- ✗ Priča
- ✗ Ništa super novo

**Platforma:**
PC**Razvojni tim:**
Robot Entertainment**Izdavač:**
Robot Entertainment**Web:**
<http://www.robotentertainment.com/games/omd2>**Cena:**
14.99€**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7
CPU: Dual Core 2GHz
RAM: 2 GB
HDD: 9 GB

Grafika: GeForce 6800 / ATI Radeon X1950

poseduje multiplayer. Sada je on tu, makar u formi kooperativne igre dva najbolja drugara (drugarice, mešano, sve je dozvoljeno). Ovo će vam postati jasno već kada odigrate nekoliko nivoa igre, jer se jednostavno vidi da su dizajneri u glavi imali dva lika koji trče hodnicima i pretvaraju zelene smrde u mleveno meso. Kooperativni mod je zabavan, naravno, baš razvija pravi timski duh i nagrada za to kada uspešno okončate nivo može se nadvladati jedino onim osećajem kad pomognete saborcu da ubije hordu protivnika koja ide na njega a on je iz nekog razloga bespomoćan.

Sjajan dodatak koji zaslužuje pozdrave (i čestitke) jeste mogućnost da iskorišćene kosturske glave (morbidna moneta za kupovinu novih oružja, zamki i dodataka) resetujete i krenete ispočetka.

Vratimo se na singleplayer. Sjajan dodatak koji zaslužuje pozdrave (i čestitke) jeste mogućnost da iskorišćene kosturske glave (morbidna moneta za kupovinu novih oružja, zamki i dodataka) resetujete i krenete ispočetka. Više nego nekoliko puta dogodilo se autoru ovih redova da u prvom delu igre investira glave u neku zamku ili poboljšanje iste, samo da bi shvatio da mu

nije potrebna i da unapređenja nisu dovoljno dobra. Na ovaj način možete da isprobate neku zamku, pa ako vam se ne dopadne, samo je zamenite za neku drugu i na taj način pronađete pravi set „alata“ za vas.

U biti, Orcs Must Die 2 ima potpuno isti „osećaj za filing“ kao kec, ali ispravlja nedostatke

Pored standardne kampanje možete igrati i endless mod i na taj način prikupljati još kosturskih glava za unapređenja a nakon što završite igru na normal modu otvoriće vam se i dodatni izuzetno teški, samo za one koji su uspeli da savladaju OMD2 bez puno muke. U biti, Orcs Must Die 2 ima potpuno isti „osećaj za filing“ kao kec, ali ispravlja nedostatke (mogućnost resetovanja kosturskih glava, kooperativni mod) pritom dodajući novitete (gomila novih zamki i pomagala) uz jednu tamnu tačku tog audio tripa koji je na dosta bazičnom nivou i nije jasno zbog čega je Robot Entertainment odlučio da ne investira niti jednu kostursku lubanju u ovaj aspekt naslova. Čak i kada okončate igru možete probati neke od dodatnih modova a kooperativni mod je ono zbog čega ćete zore dočekati u kafani, pardon, ispred monitora.



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**